



Digipassens material

Barn 3-4 år

Del I



Siuntio
Sjundea

Småbarnspedagogikens Digipass

Material: Miika Smolsky

Berättelse: Emmi Wentzien & Miika Smolsky

Bild: Senni Ojaniemi

Bakgrund: Pixaby 2023

Sjundeå kommun, småbarnspedagogik 2023



Idé

Materialet "Tabgängets äventyr" är ett material som utarbetats med hjälp av Utbildningsstyrelsens finansiering för användning inom Sjundeå kommunens småbarnspedagogik. I materialet är digifigurerna Drivkraft, Tro, Lugn och Lycka ute på ett äventyr från daghemmet till skolan. På äventyret skall Tabgänget klara sig i olika regnskogar som är passliga för varje åldersklass. Åldersklasserna är indelade i fyra olika grupper; 0–2 år, 3–4 år, femmisar och förskolan. Varje åldersgrupp inkluderar alltid fyra korta sagor som ska läsas under verksamhetsperioden. I sagorna stöter äventyrarna på olika utmaningar som de löser genom att utnyttja olika digitala medel. I regnskogarna har man lagt mycket digitala nyanser och det kan även finnas några saker som kan kännas lite magiska. I materialet finns ett eget pass för varje barn. Med passet kan barnen och fostrarna tillsammans följa barnets individuella utveckling under verksamhetsåret.

Projektets gång

1. Börja projektet med att hålla en startstund och dela ut digipass åt varje barn. Läs den första sagan i början på läsåret, kring augusti–september.
2. Genomför digital verksamhet.
3. Läs den andra sagan i november.
4. Genomför digital verksamhet.
5. Läs den tredje sagan efter julen i januari-februari.
6. Genomför digital verksamhet.
7. Läs den fjärde sagan i slutet av verksamhetsåret i april–maj.
8. Genomför digital verksamhet.
9. I slutet av läsåret kan ni minnas vad allt ni har lärt er. När läsåret är slut kan barnen ta digipasset med hem.

Sagornas mening

Meningen med sagorna är att uppmuntra barn att lära digitalitet och väcka digipassens figurer till liv. Varje medlem i Tabgänget är unik och har egna karaktärsdrag. Varje figur är bra på någonting och får stråla på sitt eget sätt. Sagorna är korta och man har med avsikt lämnat utrymme för fantasin så att varje barn kan skapa en helt egen uppfattning om figurerna och sagornas händelser.

Tips: ni kan också lyssna på sagorna som ljudbok genom att öppna dem som digiversion -> öppna (blå knapp) -> öppna i webbläsare -> läs högt. (fungerar i Microsoft Edge)

Passets mening

Meningen med digipasset är att digipasset fungerar som ett redskap för både fostrare och barn att följa upp det digitala kunnandet. I passet har inkluderats kunskap som barnen skall lära sig under verksamhetsåret enligt småbarnspedagogikens kunskapsnivåer. Tabgängets figurer hittar man på passets baksida, så varje barn kan repetera dem under året. Det är meningen att man bevarar passet i daghemmet under årets gång. Efter verksamhetsåret, eller om barnet slutar på daghemmet i Sjundeå, kan man ge passet med hem så barnen får ett fysiskt minne av sina digitala kunskaper och Tabgänget.

Instruktioner för digipassets användning

1. Dela ut digipassen i början på läsåret.
2. Vik passet på mitten, så att den blir som ett häfte.
3. Skriv barnets namn i rutan på första sidan.
4. Förverkliga digiverksamhet under årets lopp så att de kunskapsnivåer som syns i passet uppfylls.

Start

Reservera med till stunden:

- Ett digipass åt varje barn
- Materialet som innehåller sagor
- Extramaterial
- Du kan printa materialet färdigt eller projicera det

Gör så här

- Berätta kort om Tabgängets syfte åt barnen, och att gänget kommer att gå med barnen hela verksamhetsåret.
- Presentera figurerna och deras karaktärsdrag till exempel genom att utnyttja figurkort.
- Läs hela första sagan.
- Dela ut digipass åt varje barn.

Detta hör till materialet:

- Affisch "Tabgängets digiäventyr"
- Småbarnspedagogikens digipass för daghemsbarn i åldern 3–4 år del 1
- Digipassens material i åldern 3–4 år
- Figurkort

Allt material finns även som utskrivbar digiversion på Sjundeå kommuns småbarnspedagogiks IKT-sidor under "Digipass".

Detta hör till serien:

- Småbarnspedagogikens digipass för daghemsbarn i åldern 0–2 år
- Småbarnspedagogikens digipass för daghemsbarn i åldern 3–4 år del 1
- Småbarnspedagogikens digipass för daghemsbarn i åldern 3–4 år del 2
- Småbarnspedagogikens digipass för femmisar
- Småbarnspedagogikens digipass för förskoleelever

Den första sagan - läs i augusti-september

Välkommen med på Tabgängets spännande resa genom daghemmet. Med på resan är distraherade Drivkraft, fundersamma Tro, blyga Lugn och modiga Lycka. För att överleva äventyret ska de klara sig genom en tropisk regnskog. I en tropisk regnskog växer det vilt med lianer och rankor i stora och höga träd.

Var redo, eftersom denna tropiska regnskog inte är helt vanlig, utan en digiregnskog. Under sin resa stöter de på enorma hinder samt spännande äventyr. Håll i era pekplattor, nu far vi!

Resan börjar

En blåsig morgon börjar vårt Tabgäng sin resa genom den tropiska regnskogen. Då de kommer till regnskogen lugnar sig vinden i och med att växtligheten blir tätare. Det tog inte länge förrän roliga ljud började höras från de höga trädens grenar. Tabgänget kisade upp mot trädgrenarna men såg inget annat än gungande grenar och dallrande blad. "Varifrån kommer det där ljudet?" frågade Lugn. "Jag vet inte, men det låter som gorillor. Om vi härmar ljudet som hörs kanske de vågar komma fram ur sina gömställen", konstaterade Drivkraft. Tabgänget började härma ljudet de hörde. Småningom började gorillor dyka upp på trädgrenarna. "Titta, en hel familj av gorillor!" sade Lycka ivrigt. "Gorillafamiljen trivs och leker på trädgrenar och hoppar från träd till träd. De större tar väl hand om de mindre. De äter gärna blad från träden samt gnagar på skalet från trädgrenarna", berättade Tro åt de andra. De små gorillaungarna hoppade ner från trädgrenarna med de större gorillorna bakom sig. "V-vad händer nu?" frågade Lugn med darr på rösten. "Ingen fara, gorillor tycker om att leka och härja och är vänner med alla. De försöker bara be oss med i leken", gissade Tro. "Hörni, jag kunde spela musik via min pekplatta så kan vi ordna en rolig musiklek!" föreslog Drivkraft. Alla blev ivriga och tillsammans bestämde de sig för sången Huvud, axlar knä och tå. Tabgänget visade exempel och snart var hela gorillafamiljen med i leken och dansade i takt med musiken. Då musiken tog slut tackade Tabgänget gorillorna för en trevlig lektund. Gorillorna försvann lika snabbt med sitt oljud som de dykt upp och gömde sig i trädgrenarna. Äventyrarna var mycket trötta efter lekarna, bestämde sig för att stanna för en drickapaus och grävde fram vattenflaskor och smoothies ur sina ryggsäckar.

Den andra sagan - läs i november

Efter pausen fortsatte Tabgänget resan med fart innan nattens mörker skulle sänka sig. Lugn tittade med hjälp av kompassen i telefonens kartapplikation efter rätt riktning och sa: "Tretton kaninhopp åt vänster, hjula två gånger framåt och tre gånger åt vänster, därefter fortsätter resan framåt med känguruhopp." Äventyrarna startade på sin rutt bakom Lugn enligt hens anvisningar. Efter att de hjulat hörde de ett konstigt susande ljud vid ett högt träd. Pluggormen ville se vad det var för konstiga redskap Tabgänget höll i händerna. "Visa era fina redskap åt mig så låter jag er fortsätta er resa med känguruhopp", väste ormen vänligt där den hängde i trädgrenen. "Jag har en pekplatta. Med den kan man till exempel undersöka olika växter och titta på väderleken!" konstaterade Drivkraft. "Jag har en portfölj. I den finns fast vad och hurdana redskap som helst, som lägerutrustning, åror eller digidryck", tjöt Tro stolt. "Det här är en telefon", sa Lugn och fortsatte, "Med den kan jag ta bilder på våra äventyr, följa rutten via kartapplikationen och så finns det en ficklampa då det blir mörkt." "Det här är en djungelkniv. Med den kan man röja en väg i digidjungeln", berättade Lycka och svingade försiktigt på djungelkniven. Pluggormen beundrade äventyrarnas fina redskap: "Vad fantastiskt! De är säkert till nytta på ert äventyr! Via pekdatorn och telefonen hittar ni helt säkert information om olika växter, i portföljen kan ni gräva efter sådant ni glömt ta med er på resan och med hjälp av djungelkniven kan ni skära ner bananer från träden som mellanmål. Tack för att ni presenterade dessa för mig och lärde mig nya saker! Nu kan ni fortsätta, ha en bra resa!" Äventyrarna vinkade åt pluggormen och fortsatte sin färd med känguruhopp. Efter tretton kaninhopp, hjulningar, träff med ormen och känguruhoppen började mörkret lägga sig och äventyrarna började bli trötta. Lugn satt på ficklampan på telefonen och märkte: "Titta, där är en jämn och bra plats för oss att slå

läger på." "Sant", konstaterade Lycka och fortsatte "Ta fram er lägerutrustning och börja sätta upp tälten. Jag går efter bananer till kvällsmål åt oss från trädet bredvid." Och så började Tabgängets dag närma sig sitt slut och de kunde njuta av bananer till kvällsmål runt lägerelden.

Den tredje sagan - läs i januari-februari

Följande morgon vaknade Tabgänget till ett förfärligt smatter och Tros tjut: "Oj nej mitt tält är helt genomblött!" På en gång märkte de andra även vattenmängden i sina tält. "En monsun! Jag har sett ett program om detta på faktatelevisionen!" utropade Drivkraft. "Vad är en monsun, något slags djur?" undrade Lugn. "Det är ett ösregn. Det här blir en lång dag", konstaterad Drivkraft missnöjt. Tro grävde fram sin portfölj och sa till de andra att snabbt packa den blöta lägerutrustningen så att de kunde fortsätta sin färd. Då allt var packat började Tro gräva i sin portfölj. "Gummistövlar med hjul – de här kan vara nyttiga. En regnmantel som samtidigt torkar alla saker – den kommer vi behöva. Ett paraply som man kan veckla ut till en drake. En sydväst med propeller på. Med hjälp av dessa kan vi fortsätta vår färd snabbt till något skydd från regnet för att torka våra saker och äta morgonmål!" "Jag vill flyga med hjälp av propellersydvästen", sa Lycka ivrigt. "Jag kan flyga högt upp för att se var närmaste regnskydd finns. Sen kan jag visa er hur ni ska ta er dit", fortsatte hen. "Jag vill sväva med paraplyet bakom Lycka", sa Lugn. "I så fall sätter jag på mig gummistövlarna och rullar framåt med fart mot regnskyddet. Hoppa på Drivkraft, och packa med den torkande regnmanteln!" ropade Tro. Och så följde äventyrarna Lycka med fart, och Lycka hade redan hunnit hitta ett lämpligt regnskydd. Då äventyrarna kommit i skydd grävde de fram sitt morgonmål. Drivkraft grävde fram regnmanteln som skydd för alla, och den torkade äventyrarna och deras saker under morgonmålet.

Den fjärde sagan - läs i april-maj

Efter morgonmålet hade regnet lättat och Tabgänget kunde fortsätta sin färd. Då de gått en stund snubblade Tro på en trädrot och föll. Portföljen flög i en hög båge i luften och träffade ett stort stenblock. "Oj nej, min portfölj!" beklagade sig Tro. Portföljens externa hårdskiva fick en stor smäll i kalabaliken och förde ett konstigt surrande ljud. "Vi måste reparera den!" konstaterade Lycka. Äventyrarna började fundera på olika alternativ för att reparera hårdskivan. "Om vi sätter Drivkrafts glasögon, Tros förstoringsglas och Lugns mapp ihop till ett torn och lägger hårdskivan på det, borde hårdskivan programmeras i skick med magnetfältets kraft", föreslog Lycka. "Är du helt säker?" frågade Lugn. "Hej, jag har läst om programmering. Om man sätter saker i rätt ordning, programmerar magnetfältet som kommer från sakerna hårdskivan i skick", berättade Lycka ivrigt. "Vi provar!" hojtade Tro och fortsatte: "Drivkraft, lägg dina glasögon på marken längst ner. Jag lägger sedan mitt förstoringsglas på det och till sist lägger Lugn sin mapp högst upp på högen. Sedan sätter Lycka hårdskivan ovanpå tornet." Äventyrarna började ställa allt i ordning och då Lycka ställde hårdskivan på tornet uppstod ett mörklila moln runt sakerna. Det hördes "puff" och molnet skingrade sig. Lycka tog i hårdskivan och tjöt: "Surret slutade! Hårdskivan fungerar!" Samtidigt försvann det mörklila molnet och bakom molnet hägrade ljus. "Titta, den tropiska regnskogen tar slut där. Vi överlevde äventyret!" konstaterade äventyrarna tillsammans och sprang iväg till nya äventyr.